

ÉCOUTER LES CONTES ET METTRE EN ORDRE LES SÉQUENCES CORRESPONDANTES



Ref. 30760

Réf. 30670

ÉCOUTER LES CONTES ET METTRE EN ORDRE LES SÉQUENCES CORRESPONDANTES

CONTENU

- 1 CD AUDIO MP3 avec la lecture de **6 contes classiques en plusieurs langues**.
- 32 FICHES de 11,2 x 7,8 cm. pour le déroulement des 6 contes.

OBJECTIFS PSYCHOPÉDAGOGIQUES

JEU DE SÉQUENCES permettant le développement de nombreux aspects du développement psychologique des enfants :

- Acquisition de la notion du temps.
- Développement de la séquence temporelle logique par la mise en ordre des différentes scènes.
- Apprentissage de notions de temps (avant, par la suite, après,...).
- Développement de l'écoute.
- Stimulation et enrichissement du langage : stimule l'expression orale de l'enfant tout en lui permettant de structurer son langage. Permet l'acquisition de mots de vocabulaire et l'assimilation de structures linguistiques complexes.
- Facilite l'apprentissage d'autres langues.

ÂGE RECOMMANDÉ

A partir de 3 ans.

DESCRIPTION

- Le **CD AUDIO** contient l'enregistrement de **6 contes classiques** en plusieurs langues.
- Une couleur différente est attribuée à chaque **CONTE** pour faciliter son classement :
 - * LES TROIS PETITS COCHONS..... : 5 fiches bleues.
 - * LE PETIT POU CET..... : 5 fiches roses.
 - * LE LIÈVRE ET LA TORTUE : 5 fiches lilas.
 - * LE CHAT BOTTÉ..... : 5 fiches vertes.
 - * CENDRILLON..... : 6 fiches jaunes.
 - * PINOCCHIO..... : 6 fiches rouges.

SYSTÈME D'AUTOCORRECTION À L'ENDOS DES FICHES : une numération correspondant à chaque conte (de 1 à 5 ou 6), selon son ordre de narration.

MODE D'EMPLOI ET RECOMMANDATIONS

L'enfant doit tout d'abord écouter l'enregistrement, avant de mettre les fiches en ordre de séquence. Lors d'une deuxième écoute, il pourra mettre les fiches dans l'ordre chronologique du conte. À la fin de la lecture du conte, il pourra regarder l'endos des fiches pour vérifier si elles sont correctement mises en ordre. Finalement, il devra pouvoir raconter le conte et mettre les fiches en ordre sans avoir recours à l'enregistrement.

DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS

1. Écoutez attentivement le conte avant de mettre les fiches en ordre chronologique.
2. L'enfant choisira parmi toutes les fiches, celle qui correspond à la séquence de l'enregistrement. À la fin du récit, il tournera les fiches pour vérifier si elles sont en ordre de numération de 1 à 5 (ou 6).
3. Lorsque l'enfant connaît le conte, il peut mettre les fiches en ordre sans avoir à écouter l'enregistrement.
4. L'enfant peut, à partir des fiches qu'il a mises en ordre, raconter lui-même le conte.
5. Il pourra également mettre les fiches en ordre pendant qu'il raconte lui-même le conte.

“Les Trois Petits Cochons”

Trois petits cochons, qui étaient trois frères, vivaient dans une épaisse forêt. Le loup les guettait toujours pour les attraper.

Pour échapper au loup, ils décidèrent de se faire chacun une maison. Le plus petit la fit en paille pour finir plus vite et s'en aller jouer. Le cadet construisit une maison en bois. Voyant que son petit frère avait fini et était allé jouer, il se dépêcha de finir aussi et alla jouer avec lui.

Quant à l'aîné, le plus responsable des trois frères, il fit à grande peine une solide maison en briques. -“Vous verrez, quand le loup viendra, ce que vont durer vos maisons”, reprocha-t-il à ses frères qui s’amusaient dans la forêt.

Soudain le loup apparut et les petits cochons coururent se cacher dans leurs maisons. Le loup attaqua d’abord celle du plus petit. Il souffla et souffla et la maison de paille s’écroula.

Poursuivi par le loup, le petit cochon courut se réfugier chez le cadet. Mais le loup souffla et souffla et la maison de bois s’écroula.

Les deux petits cochons se sauvèrent, le loup sur leurs talons, et ils réussirent à entrer, hors d’haleine, dans la maison de l’aîné. Une fois dedans, ils fermèrent bien soigneusement toutes les portes et les fenêtres.

Le loup fit plusieurs fois le tour de la maison, cherchant le moyen d’y entrer. Avec une grande échelle, il grimpa sur le toit et se laissa glisser dans la cheminée. Mais l’aîné des petits cochons, qui était malin, avait mis sur le feu une marmite d’eau.

Le grand méchant loup tomba dans l’eau bouillante et se brûla. Il se sauva en hurlant de douleur.

On dit que depuis lors les trois petits cochons n’ont plus jamais entendu parler de lui.

“Le Petit Poucet”

Poucet était le dernier-né de sept frères. Ses parents étaient très très pauvres. Ils comprirent qu’ils ne pourraient plus nourrir leurs enfants mais ils ne voulaient pas les voir mourir de faim. Le cœur serré, ils décidèrent de les emmener dans la forêt et de les y abandonner à leur sort. Mais Poucet, qui était malin, comprit leurs intentions. Ce matin-là, leur mère leur donna à chacun un morceau de pain. Poucet, au lieu de manger le sien, en fit des miettes qu’il jeta l’une après l’autre à terre pour marquer le chemin. Quand les sept enfants se retrouvèrent tout seuls, perdus au milieu de la forêt, Poucet leur dit de ne pas s’inquiéter, qu’il saurait retrouver le chemin du retour en suivant les miettes de pain. Mais les oiseaux les avaient toutes mangées. En marchant au hasard, ils trouvèrent une petite maison où ils décidèrent de frapper afin de demander un logis pour la nuit. La femme qui leur ouvrit la porte avait pour mari un méchant ogre qui mangeait les enfants. En voyant ces sept petits, elle n’eut pas le cœur de les laisser dehors. Elle les fit entrer, leur disant qu’ils devraient se cacher dans la cave quand son mari rentrerait. L’ogre arriva, réclamant son dîner, et sentit aussitôt l’odeur de la chair fraîche. Il découvrit bientôt les sept enfants dans leur cachette. Heureusement, sa femme le persuada d’attendre le lendemain pour les manger car elle lui avait préparé un délicieux ragoût de viande. Poucet et ses frères en profitèrent pour s’échapper par une fenêtre que la femme avait laissée ouverte. Mais quand l’ogre s’aperçut de leur fuite, il chaussa ses bottes magiques de sept lieues et partit à leur poursuite. Fatigué de fouiller la forêt, il s’allongea pour se reposer et s’endormit tout près de l’endroit où les sept frères s’étaient cachés. Poucet, qui était très courageux, lui ôta ses bottes de sept lieues et se les mit aux pieds. Les bottes magiques prirent aussitôt sa pointure et Poucet put avec ces bottes parcourir la forêt à toute vitesse, retrouver sa maison, revenir chercher ses frères et les sauver du méchant ogre. Avec les bottes de sept lieues, il pouvait courir plus vite que le vent et le roi en fit son messager personnel.

C’est ainsi que le Petit Poucet et sa famille n’avait plus jamais à souffrir de la faim.

"Le Lièvre et la Tortue"

Il était une fois une jolie forêt où habitaient un lièvre, une tortue et d'autres animaux. Tous savaient que le lièvre était leste et rapide, mais orgueilleux. Et aussi que la tortue était lente, mais patiente et persévérante. Un jour fut organisée une course où s'aligna le lièvre, bien sûr, mais aussi la tortue.

- "Tortue, tu veux vraiment faire cette course ? Tu sais parfaitement que je vais te battre", se moqua le lièvre, plein d'orgueil et sûr de lui.

Le départ fut donné. La tortue partit avec lenteur, un petit pas et puis un autre, tandis que le lièvre prit les devants en deux enjambées. Se retournant, le lièvre vit la tortue loin derrière lui. Alors il pensa qu'il pouvait bien s'arrêter pour boire. La patiente tortue continuait son chemin, un petit pas et puis un autre. Après avoir bu, le lièvre vit que la tortue, malgré sa lenteur, avait bien avancé et l'avait presque rattrapé. Il se remit à courir et prit sur la tortue une avance considérable. La voyant si loin, il décida de s'arrêter pour se reposer à l'ombre d'un arbre. Tandis que la tortue continuait son chemin, lentement mais sans s'arrêter ni pour boire ni pour se reposer, le lièvre s'endormit profondément. Et quand il se réveilla, il eut beau courir, la tortue était si près du but qu'elle gagna la course.

Voilà comment la constante et patiente tortue battit ce jour-là le lièvre rapide et orgueilleux.

"Le Chat Botte"

Il était une fois un meunier qui, lorsqu'il mourut, laissa en héritage son moulin à son fils aîné, un âne au cadet et, au plus petit, un chat. Mais ce chat-là n'était pas un chat ordinaire. Pour aider son maître, il lui demanda un sac et une paire de bottes et partit à la chasse.

Il tua deux perdrix, les mit dans le sac et alla les apporter au roi. - "Sire, le marquis de Carabas mon maître vous prie d'accepter ce modeste présent".

Un jour que le roi se promenait avec sa fille, le chat pria son maître de se baigner dans la rivière. Puis il cacha ses vêtements et, quand le carrosse du roi vint à passer, il se mit à crier: "Au secours! Le marquis de Carabas mon maître se noie". Il raconta que des bandits avaient volé à son maître ses vêtements et l'avaient jeté dans la rivière. Le roi le fit habiller en costume de marquis et la princesse, le voyant si beau, en tomba amoureuse. Le roi offrit au jeune homme de le ramener à son château dans le carrosse royal.

Le chat prit les devants et persuada les paysans qu'il rencontrait de dire au roi que les champs qu'ils moissonnaient appartenaient au marquis de Carabas. Et c'est ce qu'ils firent quand le carrosse du roi vint à passer.

Le chat arriva au château du vrai maître de ces terres, un méchant homme qui avait le pouvoir de se transformer en n'importe quel animal. Le chat le pria de se transformer en lion et l'homme se transforma en un lion féroce. - "Ça, c'est facile, se moqua le chat, mais tu ne sais sûrement pas te transformer en un animal plus petit, une souris par exemple". L'homme se transforma en souris. Le chat lui bondit dessus et l'avala.

A cet instant, le carrosse du roi arrivait. Le chat lui souhaita la bienvenue au château du marquis de Carabas. Le roi s'émerveilla en voyant ce château et pensa que le marquis ferait un bon mari pour sa fille.

Et c'est ainsi que, grâce à l'ingéniosité du Chat Botté, le fils du meunier, devenu marquis de Carabas, épousa la fille du roi.

“Cendrillon”

Il était une fois une jeune et belle orpheline qui s'appelait Cendrillon. Elle habitait avec sa marâtre et ses deux demi-sœurs, qui étaient jalouses de sa beauté et la faisaient travailler sans cesse.

Un jour, elles furent invitées à un bal donné au palais par le prince, mais Cendrillon n'eut pas le droit d'y aller, parce qu'elle devait laver le plancher et préparer le souper pour leur retour.

Restée seule, Cendrillon se mit à pleurer et à se lamenter sur son triste sort.

Alors apparut la fée sa marraine qui lui dit:

-Cendrillon, tu as bon cœur, tu mérites d'aller à la fête.

Et d'un geste de la main, la fée transforma ses pauvres vêtements en une robe magnifique. Elle transforma une citrouille en carrosse, quatre souris en chevaux et quatre lézards en cochers.

Et elle dit à Cendrillon:

-N'oublie pas une chose, tu devras être rentrée avant minuit, car alors tout redeviendra comme avant.

Cendrillon partit au bal à l'instant même.

Pendant toute la fête, le prince ne regarda qu'elle et ils dansèrent ensemble toute la soirée. Les invités se demandaient qui était cette belle jeune fille et même ses demi-sœurs ne surent la reconnaître. Cendrillon était si heureuse qu'elle ne se souvint de l'avertissement de la fée qu'au moment où elle entendit le premier coup de minuit. Elle quitta le palais si précipitamment qu'elle perdit l'une de ses pantoufles de verre.

Cette pantoufle étant la seule chose qui lui restait d'elle, le prince annonça qu'il épouserait la jeune fille à qui elle appartenait.

Il parcourut le royaume, l'essayant au pied de toutes les dames, mais aucune n'avait le pied aussi fin que Cendrillon.

Quand arriva le tour de Cendrillon, la pantoufle, à la surprise de tous, lui alla parfaitement.

Alors le prince et Cendrillon promirent de ne plus jamais se séparer, ils se marièrent et furent très heureux.

“Pinocchio”

Il était une fois un vieil homme très gentil qui s'appelait Geppetto. Il était très habile pour fabriquer des pantins de bois. L'un de ces pantins lui parut tellement bien réussi qu'il voulut lui donner un nom. “Il s'appellera Pinocchio”, se dit-il. “Quel dommage qu'il ne soit pas un vrai petit garçon, il serait pour moi comme un fils”, rêvait le brave homme qui n'avait jamais eu d'enfants.

Cette nuit-là, pendant que Geppetto dormait, la fée Bleue vint dans son atelier. Elle trouva Pinocchio si beau qu'elle voulut récompenser l'artiste en donnant vie à son pantin. Le lendemain matin, quelle ne fut pas la joie de Geppetto lorsqu'il vit que Pinocchio bougeait, marchait, riait et parlait. Pourtant, il était resté un pantin de bois.

Geppetto voulut donner de l'instruction à Pinocchio et l'envoya à l'école. Pinocchio y fit la connaissance du gentil Grillon Parlant, qui devint son meilleur ami.

Mais il se lia aussi à deux mauvais garnements et, au lieu d'aller à l'école et de suivre les bons conseils du Grillon Parlant, il allait avec eux s'amuser et faire des bêtises. Le Grillon Parlant en était tout triste. Puis Pinocchio cessa complètement d'aller à l'école et partit à l'aventure. Bientôt, comme il ne savait ni lire ni écrire, il lui poussa de grandes oreilles d'âne et, par-dessus le marché, chaque fois qu'il disait un mensonge, son nez s'allongeait et devenait tout rouge.

Un jour, le Grillon Parlant apprit que Geppetto était parti à la recherche de son cher Pinocchio dans un petit bateau à voile et qu'une énorme baleine l'avait avalé. Le Grillon Parlant et Pinocchio se lancèrent à leur tour sur la mer pour lui porter secours.

Quand la baleine les vit en face d'elle, elle ouvrit son énorme bouche et les avala tout entiers, comme elle l'avait fait pour Geppetto. Voilà qu'enfin Geppetto et Pinocchio étaient de nouveau réunis. Mais il fallait réfléchir au moyen de sortir du ventre de la baleine. “J'ai trouvé, dit le Grillon Parlant, faisons un grand feu”. Le feu fit éternuer la baleine, qui recracha aussitôt le bateau et ses trois occupants.

Pinocchio revint chez Geppetto, alla tous les jours à l'école et se comporta comme un petit garçon bien sage. Geppetto était fier de lui et la fée Bleue, pour le récompenser, le transforma en un vrai petit garçon en chair et en os.

CD MP3 – Ref. 30760



ESCUCHAR Y ORDENAR CUENTOS

Pista	Cuento	Color fichas
01	1. Los Tres Cerditos	
02	2. Pulgarcito	
03	3. La Tortuga y La Liebre	
04	4. El Gato con Botas	
05	5. La Cenicienta	
06	6. Pinocho	

Sistema de juego:

1. Agrupar las fichas por el color del marco.
2. Seleccionar del CD una pista/historia y coger las fichas con el marco de color correspondiente según se indica en la tabla de arriba.
3. Escuchar la historia y ordenar las fichas.
4. Comprobar que el orden es correcto mirando la numeración de las fichas en el reverso.

Imprimir del CD MP3 (30760_ES.pdf):

- Guía pedagógica e instrucciones de uso
- Textos de las historias

¡ADVERTENCIA! Riesgo de asfixia. No recomendado a menores de 36 meses por contener elementos susceptibles de desprendimiento con posibilidad de ser ingeridos. Conservar estas informaciones y los datos del fabricante.



LISTENING TO AND PUTTING STORIES IN ORDER

Track	Story title	Card colour
07	1. The Three Little Pigs	
08	2. Tom Thumb	
09	3. The Tortoise & The Hare	
10	4. Puss In Boots	
11	5. Cinderella	
12	6. Pinocchio	

How to play:

1. Put the cards into colour groups.
2. Select a track/story on the CD and take the cards bordered in the relevant colour, as shown in the above table.
3. Listen to the story and put the cards in order.
4. Check that the order is correct by looking at the numbers on the back of the cards.

Printing from the MP3 CD (30760_EN.pdf):

- Educational guide and instructions for use
- Texts of the stories

WARNING! Risk of asphyxia. Not recommended for children under 36 months as it contains elements that may come loose and be swallowed. Keep this information and the manufacturer's details in a safe place.



ÉCOUTER LES CONTES ET METTRE EN ORDRE LES SÉQUENCES CORRESPONDANTES

Piste	Conte	Couleur fiches
13	1. Les Trois Petits Cochons	
14	2. Le Petit Poucet	
15	3. Le Lièvre Et La Tortue	
16	4. Le Chat Botté	
17	5. Cendrillon	
18	6. Pinocchio	

Principe du jeu :

1. Regrouper les fiches en fonction de la couleur du cadre.
2. Sélectionner une piste/histoire sur le CD et prendre les fiches dont le cadre correspond à la couleur indiquée dans le tableau ci-dessus.
3. Ecouter l'histoire et mettre les fiches dans l'ordre.
4. Vérifier que l'ordre est correct en regardant les numéros au verso des fiches.

Imprimer à partir du CD MP3 (30760_FR.pdf):

- Guide pédagogique et mode d'emploi
- Textes des histoires

ATTENTION ! Risque d'asphyxie. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car certains éléments sont susceptibles de se détacher et constituent un risque pour les enfants qui peuvent les avaler. Veuillez conserver ces informations ainsi que les coordonnées du fabricant.



MÄRCHEN HÖREN UND ORDENEN

Track	Geschichte	Karten-farbe
19	1. Die Drei Kleinen Schweinchen	
20	2. Der Däumling	
21	3. Die Schildkröte Und Der Hase	
22	4. Der Gestiefelte Kater	
23	5. Aschenputtel	
24	6. Pinocchio	

Spielsystem:

1. Die Karten nach der Farbe des Rahmens sortieren.
2. Einen Track bzw. eine Geschichte von der CD wählen und die Karten mit der entsprechenden Rahmenfarbe wie in der oben abgebildeten Tabelle verwenden.
3. Die Geschichte anhören und die Karten ordnen.
4. Durch Vergleich mit der Nummerierung auf der Rückseite der Karten überprüfen, dass die Reihenfolge stimmt.

Von der MP3 CD drucken (30760_DE.pdf):

- Pädagogischer Leitfaden und Anleitung
- Texte der Geschichten

WARNHINWEIS: Nicht für Kinder unter 36 Monaten empfohlen. Enthält Teile, die sich lösen und verschluckt werden könnten. Erstickungsgefahr! Diese Informationen und die Angaben zum Hersteller aufbewahren.



ASCOLTARE E ORDINARE RACCONTI

Traccia	Titolo storia	Colore schede
25	1. I Tre Porcellini	
26	2. Pollicino	
27	3. La Tartaruga E La Lepre.	
28	4. Il Gatto Con Gli Stivali.	
29	5. Cenerentola	
30	6. Pinocchio	

Modalità di gioco:

1. Dividere le schede secondo il colore della cornice.
2. Selezionare nel CD una traccia/storia e prendere le schede con la cornice del rispettivo colore come indicato nella precedente tabella.
3. Ascoltare la storia e ordinare le schede.
4. Verificare che l'ordine sia quello corretto guardando la numerazione sul retro delle schede.

Stampare dal CD MP3 (30760_IT.pdf):

- Guida pedagogica e istruzioni per l'uso
- Testi delle storie

ATTENZIONE! Rischio di asfissia. Non raccomandato per bambini al di sotto dei 36 mesi poiché contiene elementi che si possono staccare e essere ingeriti. Conservare queste informazioni e i dati del fabbricante.



OUVRIR E ORDENAR CONTOS

Faixa	Conto	Cor fichas
31	1. Os Três Porquinhos	
32	2. Polegarzinho	
33	3. A Tartaruga e A Lebre	
34	4. O Gato Das Botas	
35	5. A Gata Borralheira	
36	6. Pinóquio	

Sistema de jogo:

1. Agrupar as fichas pela cor da moldura.
2. Seleccionar uma faixa/história do CD e apanhar as fichas com a moldura da cor correspondente, conforme se indica na tabela acima.
3. Ouvir a história e ordenar as fichas.
4. Verificar se a ordem é correcta, observando a numeração das fichas no verso.

Imprimir do CD MP3 (30760_PT.pdf):

- Guia pedagógico e instruções de utilização
- Textos das histórias

ATENÇÃO! Risco de asfixia. Não recomendado a menores de 36 meses por conter elementos susceptíveis de desprendimento com possibilidade de serem ingeridos. Conservar estas informações e os dados do fabricante.



ΑΚΟΥΣΤΕ ΚΑΙ ΒΑΛΤΕ ΣΕ ΤΑΞΗ ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

Πίστα	Παραμύθι	Χρώμα κάρτας
37	1. Τα Τρία Γουρουνάκια	
38	2. Ο Κοντορεβυθούλης	
39	3. Η Χελώνα Και Ο Λυγρός	
40	4. Ο Παπουτσάμενος Γάτος	
41	5. Η Σταχτοπούτα	
42	6. Πινόκιο	

Σύστημα παιχνιδιού:

1. Συγκεντρώστε τις κάρτες ανάλογα με το χρώμα του πλαισίου.
2. Επιλέξτε στο CD μια πίστα/ιστορία και πάρτε τις κάρτες με το αντίστοιχο χρώμα πλαισίου όπως απεικονίζεται στον παραπάνω πίνακα.
3. Ακούστε την ιστορία και βάλτε σε σειρά τις κάρτες.
4. Επαληθεύστε αν η σειρά είναι σωστή κοιτάζοντας την αρίθμηση των καρτών στο πίσω μέρος.

Εκτυπώστε από το CD MP3 (30760_EL.pdf):

- Τον Παιδαγωγικό Οδηγό και τις οδηγίες χρήσης
- Τα κείμενα των ιστοριών

ΠΡΟΣΟΧΗ! Κίνδυνος ασφυξίας. Δεν ενδείκνυται για παιδιά κάτω των 36 μηνών διότι περιέχει τεμάχια που αποσυναμολογούνται και τα οποία μπορούν να καταπιωθούν. Διατηρείστε αυτές τις πληροφορίες και τα στοιχεία του κατασκευαστή.



ESCOLTAR I ORDENAR CONTES

Pista	Conte	Color fitxes
43	1. Els Tres Porquets	
44	2. El Petit Polzet	
45	3. La Tortuga I La Llebre	
46	4. El Gat Amb Botes	
47	5. La Ventafocs	
48	6. Pinotxo	

Sistema de joc:

1. Agrupeu les fitxes pel color del marc.
2. Seleccioneu del CD una pista/història i agafeu les fitxes amb el marc de color corresponent segons s'indica a la taula que figura més amunt.
3. Escolteu la història i ordeneu les fitxes.
4. Comproveu que l'ordre és correcte mirant la numeració de les fitxes al revers.

Imprimiu del CD MP3 (30760_CA.pdf):

- Guia pedagògica i instruccions d'ús
- Textos de les històries

ADVERTIMENT! Risc d'asfíxia. No recomanat a menors de 36 mesos per contenir elements susceptibles de desprendiment amb possibilitat de ser ingerits. Conserva aquestes informacions i les dades del fabricant.

CD MP3 – Ref. 30760



BELUISTEREN EN RANGSCHIKKEN VERHALEN

Track	Verhaal	Kleur kaarten
49	1. DE DRIE BIGGETJES	
50	2. KLEIN DUMPIJE	
51	3. DE SCHILDPAD EN DE HAAS	
52	4. DE GELAARDE KAT	
53	5. ASSEPOESTER	
54	6. PINOKKIO	

Spelsysteem:

1. Kaarten op kleur van de rand bij elkaar leggen.
2. Een track/verhaal van de CD kiezen en de kaarten met de rand met de juiste kleur pakken zoals in bovenstaande tabel is aangegeven.
3. Naar het verhaal luisteren en de kaarten rangschikken.
4. Controleren of de volgorde juist is door de nummering op de achterzijde van de kaarten te bekijken.

Drukwerk bij CD MP3 (30760_NL.pdf):

- Pedagogische handleiding en gebruiksaanwijzing
- Teksten van de verhalen

WAARSCHUWING! Gevaar voor verstikking. Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar, omdat het onderdelen bevat die ingeslikt zouden kunnen worden. Bewaar deze informatie en de gegevens van de fabrikant.



LYSSNA PÅ SAGOR OCH ORDNA DEM

Spår	Saga	Färg kort
55	1. DE TRE SMÅ GRISARNA	
56	2. TUMMELITEN	
57	3. SKÖLDPADDAN OCH HAREN	
58	4. MÅSTERKATTEN I STÖVLAR	
59	5. ASKUNGEN	
60	6. PINOCCHIO	

Hur man spelar:

1. Gruppera korten efter färgen på ramen.
2. Välj ett spår/en berättelse på CD:n och ta de kort som har ramen i motsvarande färg såsom anges i tabellen ovan.
3. Lyssna på berättelsen och ordna korten.
4. Kontrollera att ordningen är den rätta genom att titta på siffrorna på baksidan av korten.

Skriv ut MP3 CD:n: (30760_SV.pdf)

- Pedagogisk guide och bruksanvisning
- Texten till berättelserna

VARNING! Kvävningsrisk. Rekommenderas ej för barn under 36 månader då det finns delar som kan lossna och sväljas. Spara denna information och uppgifterna om tillverkaren.



SŁUCHANIE I PORZĄDKOWANIE BAJEK

Ścieżka	Bajka	Kolor karty
61	1. TRZY ŚWINKI	
62	2. PALUSZEK	
63	3. ŻÓŁW I ZAJĄC	
64	4. KOT W BUTACH	
65	5. KOPCIUSZEK	
66	6. PINOKIO	

Sposób zabawy:

1. Poukładaj karty według koloru ramki.
2. Wybierz z płyty CD ścieżkę/opowiadanie i oddziel karty z odpowiednim kolorem ramki zgodnie z tabelką umieszczoną powyżej.
3. Wysłuchaj opowiadania i uporządkuj karty.
4. Sprawdź, czy kolejność kart jest odpowiednia (prawidłowy numer karty znajduje się na odwrocie).

Wydrukuj z płyty CD MP3 (30760_PL.pdf):

- wskazówki pedagogiczne oraz instrukcje dla użytkownika,
- teksty opowiadań,

UWAGA! Ryzyko udławienia. Nie zaleca się dla dzieci poniżej 3 lat, zawiera małe i twardo elementy, które mogą zostać połknięte. Zaleca się zachować niniejsze informacje i dane producenta.



HALLGASD MEG ÉS RAKD SORRENDBE AMESÉKET

Hangfelvétel	Mese	A kártyák színe
67	1. A HÁROM KISMALAC	
68	2. HÜVELYK MATYI	
69	3. A TEKNÓS ÉS A NYÚL	
70	4. CSIZMÁS KANDÚR	
71	5. HAMUPIPÓKE	
72	6. PINOKKIÓ	

A játék menete:

1. A kártyák csoportosítása a keret színe szerint.
2. A CD-ről egy hangfelvétel/történet kiválasztása és a megfelelő színű kerettel ellátott kártyák kiválasztása a fenti táblázat alapján.
3. A történet meghallgatása és a kártyák sorrendbe rakása.
4. A helyes sorrend ellenőrzése a kártyák hátoldalán található sorszámok segítségével.

A MP3 CD-ről nyomtassa ki a következőket (30760_HU.pdf):

- Pedagógiai útmutató és használati utasítás
- A történetek szövege

FIGYELMEZTETÉS! Fulladásveszély! 36 hónapos kor alatt nem ajánlott könnyen leváló tartozékok miatt, amelyek sérülést okozhatnak. Kérjük, ezeket az információkat és a gyártó adatait gondosan őrizze meg.



POČÚVAŤ A STANOVIŤ POSTUP DEJA PRÍBEHU

Nahrávka	Príbeh	Farba kariet
73	1. TRI PRASLATKA	
74	2. CHLAPČEK PALČEK	
75	3. KORYTNÁČKA A ZAJAC	
76	4. KOCÚR V ČÍŽMÁCH	
77	5. POPOLUŠKA	
78	6. PINOCCHIO	

Spôsob hrania:

1. Roztriedte karty podľa farby rámečkov.
2. Vyberte si z CD nahrávku/príbeh a vezmite si karty s rámečkom v zodpovedajúcej farbe tak, ako sa uvádza v homej tabuľke.
3. Vypočujte si príbeh a usporiadajte karty podľa sledu deja.
4. Podľa očíslovania na zadnej strane kariet si skontrolujte, či je poradie správne.

Z CD MP3 si vytlačte (30760_SK.pdf):

- Pedagogický návod a pokyny na použitie
- Text príbehov

UPOZORNENIE! Nebezpečenstvo udusenia. Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Obsahuje prvky, ktoré by sa mohli voľne ísť a byť dieťaťom prehĺtnuté. Uchovávajte tieto informácie a údaje o výrobcovi.



ASCULTAȚI ȘI ORDONAȚI POVEȘTILE

Coloană sonoră	Poveste	Culoare fișe
79	1. CEI TREI PURCELUȘI	
80	2. TOM DEGETEL	
81	3. IEPURELE ȘI BROASCA ȚESTOASĂ	
82	4. MOTANUL ÎNCĂLȚAT	
83	5. CENUȘĂREASA	
84	6. PINOCHIO	

Sistem de joc:

1. Grupaiți fișele în funcție de culoarea cadrului.
2. Selectați o coloană sonoră/poveste de pe CD și luați fișele cu cadrul de culoare corespunzătoare conform indicațiilor din lista anterioară.
3. Ascultați povestea și ordonați fișele.
4. Verificați dacă ordinea este corectă privind numerotarea fișelor de pe spatele acestora.

Înregistrarea MP3 CD-ului (30760_RO.pdf):

- Ghid pedagogic și instrucțiuni de utilizare
- Textele poveștilor

AVERTISMENT! Risc de asfixiere. Nu este recomandată copiilor mai mici de 36 de luni deoarece conține elemente care se pot desprinde și care pot fi înghițite. Păstrați aceste informații și datele de la producător.